



**UPAYA MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA  
5 – 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA DI  
RAUDHATUL ATHFAL KHAIRIN  
JALAN TUAMANG NO. 85 KOTA MEDAN  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah**

**Oleh :**

**RAHMAH MULIYANI  
NIM. 38.15.3.032**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Dosen Pembimbing**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Masganti Sit, M.Ag  
NIP.196708211993032007**

**Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag  
NIP. 196706152003122001**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA  
5 – 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA  
DI RA KHAIRIN JALAN TUAMANG NO. 85 KOTA MEDAN  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah**

**Oleh :**

**RAHMAH MULIYANI  
NIM. 38.15.3.032**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

## ABSTRAK

Nama : Rahmah Muliyani  
NIM : 38.15.3.032  
Fakultas/Jurusan : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pembimbing I : Dr. Masganti Sit, M.Ag  
Pembimbing II : Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing Angka di RA Khairin Jl. Tuamang No. 85 Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019**

---

### **Kata Kunci: Permainan Memancing Angka, Matematika Permulaan**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Kondisi matematika permulaan anak sebelum menggunakan permainan memancing angka di RA Khairin 2) Pelaksanaan permainan memancing angka di RA Khairin 3) Kondisi matematika permulaan anak setelah menggunakan permainan memancing angka 4) Respon anak setelah melakukan permainan memancing angka 5) Respon guru setelah menggunakan permainan memancing angka. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 21 anak. Objek penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan matematika permulaan anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi berbentuk ceklis dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh selama Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II yaitu: 1) Pada saat pra tindakan jumlah pencapaian indikator seluruh anak yaitu 159 (36%) atau dengan rata-rata 7,57 2) pelaksanaan permainan memancing angka di RA Khairin untuk meningkatkan matematika permulaan

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi hidayahnya sehingga penulis masih diberikan kesehatan untuk dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Raudhatul Athfal Khairin Jl. Tuamang No.85 Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019”**.

Sholawat beriringkan salam kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Salallaahu'alaihi Wa Sallam* yang syafaatnya kita harapkan di Yaumul akhir kelak.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada ;

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan juga seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Terkhusus untuk Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak

Usia Dini yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya kepada penulis selama perkuliahan.

4. Ibu **Raisah Armayanti, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberi arahan selama perkuliahan dan selalu sabar menghadapi saya saat mengurus KRS dan KHS yang harus melibatkan ibu. Hingga sekarang saya akan menyelesaikan perkuliahan.
5. Ibu **Dr. Masganti Sit, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Ibu **Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II saya yang telah banyak memberi masukan-masukan atas kepenulisan skripsi saya. Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu **Ernita, S.Pd.I** selaku Kepala Sekolah RA Khairin dan seluruh Guru yang telah menerima saya untuk melakukan penelitian di RA Khairin dan bersedia saya repotkan selama penelitian berlangsung. Sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian di RA Khairin.
7. Teristimewa saya tuliskan terimakasih kepada kunci surga saya yaitu Baba dan Ummi saya tercinta **Bapak Misnan dan Ibu Wasini**, Semoga Allah memberikan kebaikan untuk keduanya dan memberkahi setiap langkah ummi dan baba. Kepada Kakak saya satu-satunya yang saya cintai karena Allah **Misriati S.Pd** dan Abang-Abang saya yang sangat saya cintai karena Allaah, **Rudi Iswanto, Wardiansyah Nur, dan Muhammad Irsan**, sudah rela saya repotkan untuk mengantar saya kemanapun saya ingin pergi. Keponakan-keponakan saya, terutama **Tsabita Putri Suciati** yang telah bersedia membantu saya dalam

menyelesaikan skripsi, dan keponakan lainnya yang tidak bisa saya tuliskan satu persatu Namanya.

8. Kepada Sahabat saya yang saya cintai karena Allah, **Ririn Wahyuni, Halimah, Priska Julia Wahyuni, Kak Sanita Dwi, Kak Dian Puspita, Diah Ayu, Arvi, Chelfina Utami, Kak Rini Maharani Guci** semoga Allah *Subhanahu Wata'ala* memberikan kebaikan kepada kalian semua dan memberkahi setiap langkah kalian. Terimakasih selalu menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi hingga selesai.
9. Kepada Sahabat saya di masa Aliyah, **Silvi, Maudy, Siti, Amanta, Rizki, Fajar, Ihsan, Akbar**, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu Namanya. Penulis tuliskan terimakasih karena sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi. Semoga Allah *Subhanahu Wata'ala* menjaga kalian dalam kebaikan dan memudahkan segala urusan. *Aamiin*.

Akhirnya penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan memperoleh balasan yang baik dari Allah *Subhanahu Wata'ala*. *Aamiin Yaa Robbal 'Alamiin*.

Medan,            Juni 2019

Penulis

RAHMAH MULIYANI  
38.15.3.032

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak</b> .....	i
<b>Kata Pengantar</b> .....	ii
<b>Daftar Isi</b> .....	v
<b>Daftar Tabel</b> .....	vii
<b>Daftar Gambar</b> .....	viii
<b>Daftar Lampiran</b> .....	ix

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7

## BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis	
1. Matematika Permulaan	
a. Pengertian Matematika Permulaan .....	9
b. Tahap Perkembangan Matematika Permulaan.....	11
c. Indikator Matematika Permulaan .....	15
d. Tujuan Mempelajari Matematika .....	16
2. Permainan Memancing Angka	
a. Pengertian Permainan Memancing Angka .....	18
b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Memancing Angka .....	21
c. Langkah-Langkah Permainan Memancing Angka.....	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
D. Objek Penelitian dan Desain Penelitian .....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	39

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
1. Deskripsi Pra-Tindakan.....	42
2. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus I .....	48
3. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus II.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	63

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	69

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
-----------------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Kognitif Anak.....	14
Tabel 3.1 Lembar Observasi Pelaksanaan Siklus .....	36
Tabel 3.2 Lembar Obsrvasi Matematika Permulaan.....	37
Tabel 4.1 Nama Peserta Didik Kelompok B Kelas Mekkah RA Khairin.....	42
Tabel 4.2 Hasil Observasi Awal Pra Tindakan .....	45
Tabl 4.3 Rangkuman Hasil Observasi Awal Pra Tindakan.....	47
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siklus I.....	50
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Observasi Siklus I.....	51
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I.....	53
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus II.....	57
Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Observasi Siklus II .....	58
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Siklus II.....	60
Tabel 4.10 Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Matematika Permulaan Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	61
Tabel 4.11 Rangkuman Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Matematika Permulaan Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Siklus PTK .....	30
Gambar 4.1 Diagram Batang Peningkatan Observasi Pra Tindakan .....	47
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Siklus I.....	52
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Siklus II .....	59
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	62

Nomor : Istimewa  
Lamp : -  
Perihal : Skripsi  
Saudari : Rahmah Muliyani

Medan, Juli 2019  
Kepada Yth  
Bapak Dekan Fak. Tarbiyah  
UIN Sumatera Utara  
di  
Medan

*Assalamu'alaikum warohmatullah wa barokaatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa:

Nama : Rahmah Muliyani

NIM : 38153032

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Upaya Meningkatkan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Memancing Angka di Raudhatul Athfal Khairin No.85 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam siding Munaqosyah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera (UIN SU) Medan.

*Wassalamu'aikum Warohmatullah Wa Barokaatuh*

Medan, Juli 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Masganti Sit, M.Ag  
NIP.196708211993032007

Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag  
NIP. 196706152003122001

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Secara umum anak usia dini adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi, mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai “*Golden Age*” karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.<sup>1</sup> Masa ini disebut masa keemasan sebab terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan pada anak usia dini.<sup>2</sup> Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan suasana belajar yang strategis dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Rentang usia antara 4 sampai dengan 6 tahun merupakan tahapan yang disebut sebagai usia prasekolah. Lembaga pendidikan prasekolah adalah lembaga pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis anak. Salah satu ciri khas perkembangan psikologis anak usia dini adalah mulai meluasnya lingkungan sosial anak dengan tidak merasa cukup pada lingkungan

---

<sup>1</sup>Rina Devianty, (2016), *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa, Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, h.143.

<sup>2</sup>Masganti, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing), h.3.

pergaulan keluarga namun mereka mulai merasakan adanya kebutuhan untuk memiliki teman bermain.<sup>3</sup> Pendidikan prasekolah adalah Pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi Pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas Pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.<sup>4</sup>

Dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujuhan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>5</sup>

Potensi anak yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, salah satunya adalah kemampuan matematika permulaan. Beth dan Piaget dalam Tombokan, menyatakan bahwa kemampuan matematika permulaan adalah kemampuan anak untuk berfikir yang mengarah kepada logika matematika yang berkaitan dengan bilangan cacah.<sup>6</sup>

Piaget dalam Slamet Suyanto menyatakan bahwasanya anak yang berusia 4-5 tahun hendaknya sudah memahami konsep bilangan. Karena pada masa ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas serta anak mulai mengenal beberapa symbol bahasa dan gambar.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> Rita Eka Izzati,(2017), *Perilaku Anak Prasekolah*, (Jakarta : PT Gramedia), h.7

<sup>4</sup> Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing) h.10

<sup>5</sup>Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14

<sup>6</sup> J. Tombokan dan Selpius Kandou, (2016), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media), h.68

<sup>7</sup> Slamet Suyanto, (2015), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas), h.53

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis di RA Khairin, kemampuan Matematika permulaan dalam hal menyadari beberapa angka, mengenal bilangan genap dan ganjil, menjumlahkan dan mengurangi angka, serta menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan secara lisan. Masalah lain yang ditemui di RA Khairin adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar. Pembelajaran juga masih menekankan pada penggunaan buku paket sebagai sumber belajar. Oleh karena itu Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di kelas.

Menurut Sofia Hartati, yaitu salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.<sup>8</sup> Salah satu sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak dilakukan saat bermain. Karena bermain merupakan hal yang esensial bagi anak dan dapat meningkatkan kemampuan yang belum maupun sudah dimiliki anak. Dalam bermain juga memungkinkan untuk seorang anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan melakukan keterampilan yang

---

<sup>8</sup> Sofia Hartati, (2015), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas), h.11

diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Oleh sebab itu guru perlu memahami dan menyediakan kebutuhan yang diperlukan anak usia dini agar dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak sedini mungkin. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka salah satu yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Permainan memancing angka dapat diimplementasikan pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Matematika permulaan anak. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Sofia Hertari, karena permainan memancing angka ini dapat merangsang anak untuk lebih cepat mengenal konsep bilangan, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan dan dapat merangsang ingatan anak.

Permainan memancing angka akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian permainan memancing diharapkan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak terutama dalam mengenal dan memahami konsep bilangan pada anak kelompok B di RA Khairin.

Hasil pengamatan yang diperoleh penulis amati dan temukan di RA Khairin terhadap kemampuan matematika permulaan anak, bahwa jumlah anak 21 orang, terdapat 11 anak tidak mampu membedakan angka genap dan ganjil, menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan angka dengan tulisan, serta

menjawab pertanyaan guru terkait penjumlahan dan pengurangan secara lisan. 10 anak tidak mampu membedakan angka genap dan ganjil serta menjawab pertanyaan guru terkait penjumlahan dan pengurangan secara lisan.<sup>9</sup>

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rosi Meri Irawati di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku, tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka, menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan memancing angka. Hal ini dilihat dari hasil presentase yang diperoleh dari hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku Kecamatan Tanjung Mutiara sudah ada peningkatan yaitu pertemuan pertama 10,67%, pada pertemuan kedua 18,75%, dan 24,95% pada pertemuan ketiga. Hal tersebut sudah memenuhi persyaratan KKM yang ditentukan penulis yaitu 75%, sehingga kegiatan memancing angka dikatakan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.<sup>10</sup>

Dilihat dari hasil observasi yang penulis lakukan dan didukung oleh penulisan terdahulu yang dilakukan oleh Rosi Meri Irawati. Maka penulis tertarik untuk melakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan matematika permulaan melalui suatu kegiatan dengan judul penulisan : **“Upaya Meningkatkan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di RA Khairin Tahun Ajaran 2018/2019 Medan-Tembung.”**

---

<sup>9</sup> Observasi Awal, Pada Tanggal 21-24 Januari 2019 di RA Khairin Jl. Tuamang No.85 Kota Medan

<sup>10</sup>Rosi Meri Irawati, (2012), Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku, (*Jurnal: Pesona PAUD*), di akses pada Selasa, 19 Maret 2019



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul di RA Khairin, yaitu :

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang berkaitan dengan konsep bilangan
2. Kemampuan anak masih sebatas menyebut angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda
3. Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar.
5. Pembelajaran masih menekankan pada penggunaan buku paket sebagai sumber belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana matematika permulaan anak sebelum menggunakan permainan memancing angka di RA Khairin ?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan memancing angka di RA Khairin ?
3. Bagaimana matematika permulaan anak setelah menggunakan permainan memancing angka di RA Khairin ?

#### **D. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kondisi matematika permulaan anak sebelum menggunakan permainan memancing angka di RA Khairin.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan memancing angka di RA Khairin.
3. Untuk mengetahui matematika permulaan anak setelah menggunakan permainan memancing angka di RA Khairin.

#### **E. Manfaat Penulisan**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengetahui upaya meningkatkan matematika permulaan anak melalui permainan memancing angka.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Dapat memberikan pengetahuan mengenai upaya meningkatkan matematika permulaan anak melalui permainan memancing angka, pertimbangan bagi penulis yang sejenis, serta menjadi salah satu syarat untuk wisuda.

b. Bagi sekolah

Sebagai salah satu bahan masukan pikiran dan pertimbangan bagi pihak lembaga tentang upaya meningkatkan matematika permulaan anak melalui permainan memancing angka di RA Khairin Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Tahun Ajaran 2018/2019.

c. Bagi guru dan orang tua

Sebagai masukan, wawasan, bagi guru dan orang tua dalam mengembangkan matematika permulaan anak.

d. Bagi anak

Anak lebih termotivasi dalam belajar, serta mampu mengasah dan meningkatkan matematika permulaan anak melalui permainan memancing angka.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Matematika Permulaan

###### a. Pengertian Matematika Permulaan

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Pembelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan kita beli dan harga yang harus dibayar. Sedangkan pada anak usia dini konsep matematika bisa dibangun melalui permainan.<sup>11</sup> Salah satu permainan yang tepat untuk meningkatkan matematika permulaan anak adalah permainan memancing angka.

Menurut Suriasumantri dalam Sujiono, Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan melalui lambang-lambang matematika yang bersifat artifisial yaitu baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing), h.142-143

<sup>12</sup>Sujiono dan Yuliani Nurani, (2008), *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Negeri Terbuka), h.11.3

Anak usia taman kanak-kanak telah memiliki kemampuan dasar tentang matematika. Kemampuan dasar ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan berhitung. Anak usia prasekolah merupakan suatu fase perkembangan kognitif yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis, kemampuan berfikir secara intuitif dan berpusat pada cara pandang anak itu sendiri.<sup>13</sup>

Proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dalam sebuah hadis dipaparkan tentang kewajiban menuntut ilmu atas setiap muslim, yaitu:

Rasulullaah *Salallahu 'alaihi Wasallam* Bersabda :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim” (HR. Ibnu Majah No.224, dari sahabat Anas bin Malik *radhiyallahu 'anhu*, dishahihkan syeikh Al Al-Bani)<sup>14</sup>

Dari hadist di atas maka penulis berpendapat setiap anak berhak untuk mendapatkan pengajaran. Terlebih tentang matematika permulaan. Karena hal ini penting untuk menjalankan kehidupan sehari-harinya.

Lerner dalam J. Tombokkan menyatakan bahwa matematika permulaan merupakan kemampuan berhitung, memahami korespondensi

---

<sup>13</sup> Khadijah, (2016), *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing), h.142

<sup>14</sup> *Shahihah al-Jaami'iah Shagiir* No.3913

satu-satu, dan kemampuan membandingkan. Dalam artian lain Lerner mengatakan bahwa matematika permulaan pengertian awal tentang konsep penjumlahan.<sup>15</sup>

Dari pengertian di atas, penulis berpendapat bahwa matematika permulaan adalah kemampuan anak dalam hal mengenal angka, berhitung, dan membilang dengan unit.

Dalam Al-Quran Surah Al-Fajr ayat 3 tentang sesuatu yang jumlahnya ganjil ataupun genap, yaitu :

وَالْوَثْرِ وَالشَّفْعِ

Artinya : Demi yang genap dan yang ganjil

Maksud dari genap dan ganjil disini adalah segala sesuatu yang tercipta dengan jumlah genap dan ganjil dan segala yang di syariatkan dengan jumlah genap dan ganjil.<sup>16</sup>

Begitu pula dalam Al-Quran Surah Al-Kahfi ayat 25 tentang berapa lama para ashabul kahfi menetap di dalam gua

تِسْعًا وَازْدَادُوا سِنِينَ مِائَةً ثَلَاثَ كَهْفِهِمْ فِي وَلَبِثُوا

Artinya : dan mereka tinggal di dalam gua meraka tiga ratus tahun

dan ditambah Sembilan tahun lagi.

ini merupakan berita dari Allah *Subhanahu wa ta'ala* untuk Rasul-Nya, Muhammad *Salallaahu 'alaihi wa sallam*. Mengenai masa tinggalnya ashabul kahfi di dalam gua sejak mereka ditidurkan sampai dibangunkan

---

<sup>15</sup> J. Tombokan dan Selpius Kandou, (2016), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media), h.50

<sup>16</sup> Departemen Agama RI, (2015), *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, ( Jakarta: Lentera Abadi), h.1057

kembali oleh Allah *Subhanahu wa ta'ala*, dan Dia mempertemukan mereka dengan orang-orang yang hidup pada zaman itu. Masa tinggal mereka di dalam gua adalah tiga ratus tahun menurut hitungan matahari dan Sembilan tahun menurut hitungan bulan.<sup>17</sup> Tafsir tersebut menjelaskan bahwasanya kita sebagai manusia yang diberi akal untuk berfikir tentang jumlah sebenarnya berapa lama para Ashabul Kahfi mendiami gua dengan menjumlahkan jumlah tahun yang telah disebutkan pada ayat tersebut.

#### **b. Tahap Perkembangan Matematika Permulaan**

Bruner dalam J.Tombakan menyatakan bahwa anak-anak membentuk konsep matematika melalui beberapa tahap, yaitu: a) *Tahap enaktif*, yaitu anak terlibat dalam memanipulasi objek-objek, b) *Tahap ikonik*, dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan siswa berhubungan dengan kegiatan mentalnya terhadap objek-objek yang dimanipulasinya, c) *Tahap simbolik*, dalam tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang objek-objek tertentu. Peserta didik mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek-objek nyata.<sup>18</sup>

Matematika permulaan erat kaitannya dengan perkembangan kognitif anak, yaitu dalam hal konsep berhitung. Piaget dalam Masganti menyatakan tahap perkembangan kognitif anak dalam kemampuan matematika permulaan yaitu anak-anak dalam usia 2 – 7 tahun masih

---

<sup>17</sup> Departemen Agama RI, (2015), *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, ( Jakarta: Lentera Abadi), h.567

<sup>18</sup> *Ibid*, h.69

memahami jumlah dan Panjang berbeda dengan perubahan letak suatu benda.<sup>19</sup>

Piaget dalam Jamaris juga menyatakan bahwa tahap kognitif anak dibagi menjadi beberapa priode, yaitu :<sup>20</sup>

1) Sensori motor (0-2)

Pada priode ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang maupun objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti; menggenggam atau menghisap.

2) Pra operasional (2-6 tahun)

Pada priode ini anak mulai menggunakan symbol-simbol untuk mempresentasikan dunia secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak)

3) Operasional kongkrit (6-11 tahun)

Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki, mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkan memecahkan masalah secara logis.

4) Operasional formal (11 tahun-dewasa)

Periode ini merupakan mental tingkat tinggi. Disini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis.

---

<sup>19</sup>Masganti, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing), h.108

<sup>20</sup>Jamaris dan Martini, (2016), *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Gramedia), h.86



Sementara Spodek dalam Ramli menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5 tahun dalam kemampuan matematika permulaan yaitu: 1) anak menyadari beberapa angka dan huruf, 2) anak mampu mengemukakan urutan angka sampai sepuluh, 3) anak mampu menyelesaikan masalah sesuai perintah.<sup>21</sup>

Pembelajaran matematika permulaan pada anak harus dilakukan bertahap dan berkesinambungan agar lebih mudah dipahami dan dimengerti sesuai dengan tingkat perkembangannya. Tahapan berhitung pada anak antara lain:<sup>22</sup>

- 1) Penguasaan konsep, yaitu pemahaman tentang sesuatu dengan menggunakan benda lain dan peristiwa kongkrit seperti pengenalan warna bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Masa transisi, yaitu proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang bilangan yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan lambang bilangannya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak secara individual.
- 3) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya, lambang 7 untuk menggambarkan konsep lambang tujuh.

Dalam belajar matematika permulaan anak mengalami beberapa tahapan di antaranya penguasaan konsep, masa transisi dan pengenalan lambang bilangan. Guru dan orangtua hendaknya membantu anak agar dapat

---

<sup>21</sup> M.Ramli, (2015), *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Depdiknas), h.194

<sup>22</sup> Depdiknas, (2007), *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*, (Jakarta:Depdiknas), h.6

menguasai setiap tahap penguasaan berhitung dengan baik dan memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan perkembangannya.

Matematika permulaan merupakan bagian dari perkembangan kognitif, hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dalam Suyadi yang menyebutkan bahwa capaian perkembangan kognitif dalam bentuk tabel berikut:<sup>23</sup>

**Tabel 2.1**

**Perkembangan Kognitif Anak**

No	Anak Usia	Capaian Perkembangan Kognitif
1.	Lahir – 1 tahun	a. Mengenal benda b. Mengenal bentuk
2.	1-2 tahun	a. Mengenal warna b. Mengenal rasa; manis, pahit, dan asam c. Mengenal bilangan 1 dan 2
3.	2-3 tahun	a. Mampu mengelompokkan benda yang berbentuk sama b. Mampu membedakan bentuk, lingkaran dan bujur sangkar c. Mampu membedakan rasa dan warna d. Mengenal bilangan hingga hitungan 5
4.	3-4 tahun	a. Mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, Panjang-pendek, sedikit-banyak, dll) b. Mampu mengurutkan angka 1-10 c. Mampu membedakan warna lebih banyak, merah, hijau, hitam, putih, biru, ungu)
5.	4-5 tahun	a. Menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu. b. Suka membongkar mainannya

---

<sup>23</sup> Suyadi, (2015), *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Pedagogia), h.95

		sendiri untuk sekedar dilihat apa yang ada di dalamnya dan kemudian dirangkai lagi.
		c. Suka mengurutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil dan paling besar

Matematika permulaan merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Kognitif anak usia dini menurut Piaget dalam Suyadi yang menyatakan bahwa pada usia 18 bulan-6 tahun anak berada pada tahap pra operasional. Tahap ini dimulai ketika bayi berusia 18 hingga 24 bulan. Pada mulanya anak mampu memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental, tidak lama kemudian (pada tahap selanjutnya) anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak serta terlibat langsung dalam kegiatan *trial and error* secara fisik.<sup>24</sup>

### c. Indikator Matematika Permulaan

Matematika permulaan pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap: (1) Mengenal bilangan, (2) Kemampuan berhitung, (3) Kemampuan berhitung dengan unit.<sup>25</sup>

Tombakan dalam bukunya menyatakan bahwa matematika permulaan anak yaitu kemampuan anak dalam mengenal bilangan<sup>26</sup>, kemampuan anak dalam menghitung, membandingkan, dan memahami

---

<sup>24</sup> Suyadi, (2015), *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Pedagogia), h.86

<sup>25</sup> M.Ramli, (2015), *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Depdiknas), h.194

<sup>26</sup> J. Tombakan dan Selpius Kandou, (2016), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media), h.92

korespondensi. Semua tergantung pada pengalaman anak dalam memanipulasi objek. Sedangkan Lerner dalam Tombokan menyatakan indikator matematika permulaan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu; menyatakan jumlah hitungan dan menuliskan jumlah hitungan dengan bahasa permulaan.<sup>27</sup>

Dari berbagai indikator di atas, maka indikator yang akan peneliti teliti untuk melihat kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun adalah:

1. Anak mampu mengenal bilangan genap dan ganjil
2. Anak mampu menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan
3. Anak membilang dengan unit

#### **d. Tujuan Mempelajari Matematika**

Depdiknas dalam Khadijah menyatakan bahwa tujuan mempelajari matematika permulaan di taman kanak-kanak, yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus tujuan mempelajari matematika permulaan adalah agar anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Sehingga anak dapat melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan berhitung,

---

<sup>27</sup> J. Tombokan dan Selpius Kandou, (2016), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media), h.50

ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi serta memiliki pemahaman tentang memperkirakan sesuatu.<sup>28</sup>

Piaget dalam Khadijah menyatakan bahwa:

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica mathematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.<sup>29</sup>

Matematika permulaan pada anak memiliki beberapa tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan mengenal matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari hal ini sesuai dengan pendapat Santika dalam Depdiknas 2007 bahwa matematika permulaan bagi anak memiliki tujuan antara lain: 1) dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada di sekitar anak, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehainya memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, dan 4) memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya, 5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan.<sup>30</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis berpendapat mempelajari matematika permulaan untuk anak TK memiliki tujuan

---

<sup>28</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing), h.144

<sup>29</sup> *Ibid*, h.145

<sup>30</sup> Depdiknas, (2007), *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*, (Jakarta:Depdiknas), h.1

melatih berfikir logis, memiliki ketelitian dan memahami konsep ruang serta waktu. Pembelajaran berhitung pada anak harus dikemas dalam permainan yang menyenangkan agar anak tidak jenuh dan dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasinya. Keterampilan berhitung diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengajarkan matematika permulaan akan membantu anak untuk menyesuaikan diri dan melibatkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.

## **2. Permainan Memancing Angka**

### **a. Pengertian Permainan Memancing Angka**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain juga membuka wawasan bagi anak.<sup>31</sup>

Smith dalam Khadijah menyatakan bahwa transformasi simbolik yang muncul merupakan hasil dari kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak. Sehingga memudahkan peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Sedangkan Khadijah menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.<sup>32</sup>

Spencer dalam Khadijah menyatakan:

---

<sup>31</sup> Agung Triharso, (2013), *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:CV Andi Offset), h.59-60

<sup>32</sup> Khadijah dan Armanila, (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing), h.7

Permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara sebaik-baiknya.<sup>33</sup>

Ya'la bin Marrah berkata, “kami pernah keluar bersama Nabi *Salallaahu ‘alaihi wa sallam* lalu kami diundang untuk makan. Tiba-tiba, Al-Husain bermain di jalan. Nabi pun segera mendahului orang-orang lalu membentangkan kedua tangan beliau. Anak tersebut berlari menghindar ke sana kemari. Nabi *Salallaahu ‘alaihi wa sallam* mencandainya hingga akhirnya beliau dapat menangkapnya. Satu tangan beliau memegang dagu Al-Husain dan tangan satu lagi memegang kepala lalu beliau memeluknya. Setelah itu beliau bersabda, “ *Husain bagian dariku da aku adalah bagian darinya. Allah mencintai orang yang mencintai husain. Husain adalah salah satu dari cucu-cucuku*”.<sup>34</sup>

Dalam ajaran islam bermainpun diperbolehkan, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat oleh waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi, islam juga memberi petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri dari taat pada Allah Subhanahu Wata'ala atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata.

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Begitu pentingnya

---

<sup>33</sup>Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.162

<sup>34</sup>Syaikh Jamal Abdurrahman, (2017), *Islamic Parenting*, Solo: Kartasula, h. 91

permainan bagi anak. Imam Ghazali mengatakan bahwa bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Pada dasarnya, permainan bisa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian (memberikan informasi), memberikan kesenangan, maupun mengembangkan kemampuan berpikir otak.<sup>35</sup>

Mayke S menyatakan bahwa permainan adalah mengarahkan anak untuk tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya. Arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan konsep angka terutama pada kemampuan matematika permulaan. Pembelajaran dengan bermain dapat memberi kemudahan bagi anak untuk berfikir logis atau menyelesaikan masalah.<sup>36</sup>

Permainan memancing merupakan alat permainan edukatif (APE) yang bersifat konstruktif yang berguna bagi pemakai permainan ini adalah aktif, karena anak dapat mengambil ikan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan oleh guru. Tentu dalam memainkannya diperlukan bimbingan untuk memberikan stimulus berupa kalimat perintah untuk memancing angka dengan jumlah yang sesuai.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Agus N. Cahyo, (2015), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Jogjakarta: Flashbooks, h.12.

<sup>36</sup> Mayke. S Tedjasaputra, (2010), *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), h.15

<sup>37</sup> Umi Nadhiroh dan Zaini Sudarto, (2017), Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo, (*Jurnal: Pendidikan Khusus*), diakses pada 5 Maret 2019



Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari.<sup>38</sup> Sedangkan Sujiono menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan bilangan.<sup>39</sup> Sejalan dengan itu, Hasan Alwi menyatakan bahwa permainan memancing dengan alat pancing-pancingan ikan adalah kegiatan yang disertai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan, yaitu menangkap ikan dengan memancing.<sup>40</sup>

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka adalah permainan yang menggunakan angka-angka untuk mengembangkan konsep bilangan melalui cara yang menyenangkan.

#### **b. Langkah-Langkah Permainan Memancing Angka**

Menurut Yuliani, Permainan memancing angka dapat dilakukan dengan langkah-langkah: a) letakkan ikan pola hiu didalam bak, b) minta anak untuk menangkap pola ikan tersebut dengan pancingan yang sudah tersedia, c) minta anak untuk menyebutkan angka yang telah tertulis pada pola ikan hiu tersebut, d) minta anak untuk meletakkan ikan pada mangkok yang nomornya sama untuk memberi makan ikan hiu, e)

---

<sup>38</sup> Winarni Agustin dan Mas'udah, (2017), Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya, (*Jurnal: PAUD Teratai*), diakses pada 5 Maret 2019

<sup>39</sup> Sujiono dan Yuliani Nurani, (2016), *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group), h.11.35

<sup>40</sup> Hasan Alwi, (2005), *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka), h.15

kemudian kembalikan ikan kedalam bak air, f) minta anak untuk memilih pemancing berikutnya.<sup>41</sup>

Permainan memancing angka yang dilakukan dalam penulisan ini dilakukan dengan memodifikasi berbagai penjabaran tentang permainan memancing angka di atas. Namun tujuan yang hendak dicapai dari permainan memancing angka dalam penulisan ini sama, yaitu untuk mengembangkan matematika permulaan anak.

Langkah-langkah pembelajaran berhitung melalui permainan memancing angka dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam penulisan. Alat dan bahan tersebut antara lain, kertas yang dibuat angka dan ikan yang dibuat dari spon busa serta diberi staples, alat pancingan yang diberikan magnet, dua wadah yang digunakan untuk meletakkan angka dan ikan serta 10 mangkuk yang digunakan untuk mengurutkan angka.
- b) Kelompokkan anak, setiap anak terdiri dari 3 orang anak.
- c) Anak pertama dari kelompok tersebut diminta untuk memancing angka sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru.
- d) Lalu anak lain dalam kelompok tersebut diminta untuk mengambil benda sesuai dengan angka yang telah diambil oleh anak pertama.

---

<sup>41</sup> Yuliani Nurani dan Sujiono, (2016), *Metode Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka), h.11.35

- e) Selanjutnya minta anak untuk bergantian melakukan kegiatan yang sama, lalu minta anak untuk membandingkan jumlah benda yang diambil oleh dua anak dalam kelompok tersebut.
- f) Setelah selesai, minta kelompok lain untuk melakukan hal yang sama dengan kelompok sebelumnya.

### **c. Kelebihan dan kekurangan Permainan Memancing Angka**

#### **1) Kelebihan Permainan Memancing Angka**

Adapun kelebihan dari permainan memancing angka, yaitu:

- a) Permainan memancing angka dapat menarik minat anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan dengan cara yang menyenangkan.
- b) Permainan memancing angka dapat melatih kesabaran anak.<sup>42</sup>
- c) Permainan memancing angka sebagai upaya meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung.<sup>43</sup>
- d) Menarik minat belajar anak karena permainan memancing angka berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.<sup>44</sup>

#### **2) Kekurangan Permainan Memancing Angka**

Dalam pelaksanaan kegiatan permainan memancing angka beberapa kekurangan yang ditemukan adalah, sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Agung Triharso, (2013), *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:CV Andi Offset), h.59-60

<sup>43</sup> Rosi Meri Irawati,(2012), Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Metode Bermain Memancing Angka di TK Sangrina Bunda, (*Jurnal:Pesona Paud*), diakses pada 5 Maret 2019

<sup>44</sup> Nur Faizah dan Rachma Hasibuan, (2014), Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An Nur, (*Jurnal:PAUD Teratai*), diakses pada 6 Maret 2019

- a) Sulit bagi anak untuk berkonsentrasi karena permainan memancing angka dilakukan diluar ruangan dan dilaksanakan bersama-sama dengan seluruh peserta didik.
- b) Saat pelaksanaan permainan memancing angka dikhawatirkan anak akan saling rebutan untuk memainkan permainan memancing angka.

## **B. Penulisan Relevan**

Sulistiawati dalam penulisannya yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyah, Semarang. Penulisan menunjukkan bahwa permainan yang digunakan memberikan perlakuan yang sama pada semua anak, tanpa melihat perbedaan kemampuan berhitung permulaan pada masing-masing anak. Kegiatan permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.<sup>45</sup>

Penulisan yang akan penulis lakukan adalah memiliki kesamaan dengan penulisan yang dilakukan oleh Sulistiawati yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Namun pada penulisan ini, penulis menggunakan permainan memancing angka sedangkan penulisan yang dilakukan Sulistiawati menggunakan permainan tabung angka.

Ria Noviyanti dan Yeni Solfiah dalam penulisannya yang berjudul: Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru. Penulisan ini

---

<sup>45</sup> Sulistiawati, (2013), Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyah, Semarang, (*Semarang: Skripsi*)

menunjukkan adanya pengaruh dan peningkatan permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penulisan menunjukkan bahwa terlihat nilai F sebesar 5,008 dengan Sig 0,045 atau lebih kecil dari 0,05, maka diputuskan adanya pengaruh nyata dan signifikan permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.<sup>46</sup>

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa penulisan, maka penulis berpendapat dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan atau berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan salah satunya dengan menggunakan permainan memancing angka.

### **C. Kerangka Berfikir**

Matematika permulaan adalah kemampuan berhitung pemula bagi anak dalam konsep bilangan angka, pemahaman mengenali angka secara konkrit dengan symbol atau lambang bilangan yang sebenarnya, mampu menyelesaikan penjumlahan, dan mengurutkan angka. Sedangkan Permainan memancing angka adalah salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang melibatkan angka-angka dengan symbol atau lambang bilangan yang sebenarnya.

Penulis berpendapat dengan permainan memancing angka dapat meningkatkan matematika permulaan anak. Karena kemampuan matematika

---

<sup>46</sup> Ria Novianti dan Yeni Solfiah, (2017), Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru, (*Jurnal: IKIP Veteran Semarang*)

permulaan anak yang belum berkembang dikarenakan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu penulis menggunakan permainan memancing angka agar anak tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi.<sup>47</sup> Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penulisan sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dapat diartikan dugaan atau kesimpulan sementara yang dijadikan sebagai landasan untuk mengadakan penulisan. Maka hipotesis dari penulisan yang akan saya lakukan adalah **Kemampuan Matematika Permulaan Anak Meningkat Melalui Permainan Memancing Angka.**

---

<sup>47</sup>Syahrum dan Salim, 2009, *Metodologi Penulisan Kuantitatif*, (Bandung: Cita Pustaka), h. 98.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian tindakan (*action research*) dikembangkan dengan tujuan untuk mencari penyelesaian terhadap problem-problem sosial termasuk Pendidikan. Suharsimi dan Teggart dalam Salim menyatakan bahwa penelitian tindakan diawali oleh suatu kajian terhadap suatu masalah secara sistematis<sup>48</sup> yakni dalam meningkatkan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun. Suharsimi dalam Conny mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah adanya intervensi atau perlakuan tertentu untuk kebaikan kinerja dalam dunia nyata. Kemudian menurut beliau secara etimologis ada 3 istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni:

Penelitian, tindakan, dan kelas. Pertama penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti atau guru. Tindakan diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.<sup>49</sup>

Ini berarti PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di-*setting* untuk kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direayasa.

Benyamin Situmorang mengatakan bahwa:

Penelitian tindakan atau *action research* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien sehingga biaya produksi dapat ditekan dan produktivitas lembaga dapat meningkat. Penelitian ini melibatkan peneliti dan orang-orang yang

---

<sup>48</sup> Salim, dkk, (2016), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Perdana Publishing, h.16

<sup>49</sup>Conny Semiawan, (2007), *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana, h. 117.

mengkaji bersama-sama tentang kelemahan dan kebaikan prosedur kerja, metode kerja, dan alat-alat kerja yang digunakan selama ini dan selanjutnya mendapatkan metode kerja baru yang pandang paling efisien.<sup>50</sup>

Metode kerja yang baru tersebut kemudian dicobakan, dievaluasi secara terus menerus dalam pelaksanaannya sehingga sampai ditemukan metode yang efisien untuk dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh perlakuan yang akan diterapkan.

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia 5-6 tahun (kelompok B) yang terdistribusi dalam satu kelas di RA Khairin yang berjumlah 21 anak dengan spesifikasi 10 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

Objek penelitian ini mengenai permainan memancing angka untuk meningkatkan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Khairin yang beralamat di jalan Tuamang No.85 L, Kelurahan Siderejo Hilir, Kecamatan Medan-Tembung, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap bulan April-Mei Tahun 2019.

---

<sup>50</sup>Benyamin Situmorang, (2013), *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*, Medan: Unimed Press, h. 10

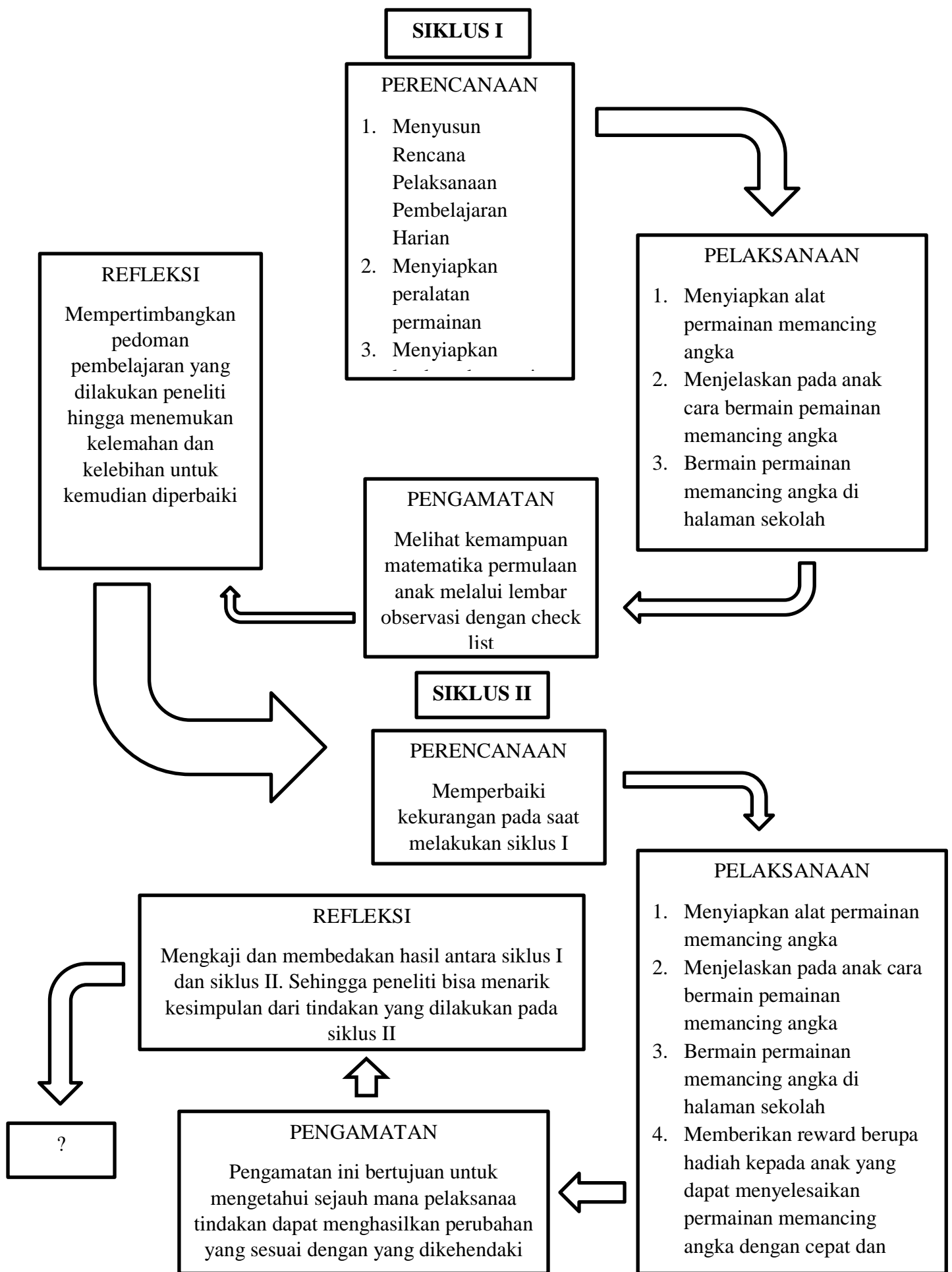


#### **D. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan dua siklus. PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis perujuk pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut:<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup>Suharsimi Arikunto, (2012), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.



Gambar 3.1 Siklus PTK

Penelitian dilakukan selama dua siklus, setiap satu siklus terdapat empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Berikut adalah penjelasan langkah – langkah penelitian diatas:

#### **a. Siklus I**

##### **1. Tahap Perencanaan (*Plan*)**

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi kegiatan permainan memancin angka diadakan diawal pembelajaran inti, dimana anak-anak masih bersemangat.
- b. Menyiapkan seluruh peralatan permainan yang terdiri dari alat pancingan, dan symbol angka.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)**

Pelaksanaan tindakan merupakan perlakuan yang dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun.<sup>52</sup> Sesuai dengan rencana yang telah disusun, pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai jadwal. Dalam proses ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan prinsip partisipatif dan kalaborati. Hasil pengamatan dari pelaksanaan tindakan

---

<sup>52</sup> Wina Sanjaya, (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana), h.79

merupakan dokumentasi data untuk melaksanakan langkah-langkah tindakan selanjutnya. Dalam kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dirancang dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu permainan memancing angka. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah:

- a) Memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
- b) Memberitahukan bagaimana cara melaksanakan permainan memancing angka kepada peserta didik
- c) Membagikan bahan dan peralatan bermain memancing angka kepada peserta didik
- d) Membimbing dan mengarahkan anak sewaktu kegiatan berlangsung
- e) Peneliti akan memberi respon terhadap permainan memancing angka yang telah disusun
- f) Peneliti bertanya apa yang anak rasakan pada saat melakukan permainan memancing angka
- g) Melakukan pengamatan dan penilaian

### 3. Tahap pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik. Dalam tahap observasi ini peneliti mengisi lembar observasi dengan check list yang telah dibuat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan serta mendokumentasikan setiap kegiatan penting. Dalam pengisian lembar checklist harus sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan agar nantinya terjadi perbaikan dalam pemahaman konsep bilangan anak.

#### 4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar dan meneliti yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang akhirnya ditemukan kelemahan dan kelebihan untuk kemudian diperbaiki. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

##### **a. Siklus II**

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II juga melalui tahapan seperti siklus I, yaitu:

##### 1. Tahap Perencanaan (*plan*)

Prosedur ini sama dengan siklus I dan kegiatan yang dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada saat pemberian siklus I.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan dan telah dikembangkan dari pelaksanaan siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini adalah :

- a) Menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang hendak dilakukan
- b) Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan yang dilakukan
- c) Membagi anak kedalam dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari dua anak.
- d) Membagikan bahan dan peralatan permainan memancing angka pada setiap kelompok

- e) Memberi contoh cara memainkan permainan memancing angka dengan alat pancingan yang sudah disediakan
- f) Meminta setiap kelompok untuk memainkan permainan memancing angka
- g) Memberi pujian kepada anak yang sudah menyelesaikan permainan memancing angka dengan sesuai dan tepat waktu
- h) Menjadikan permainan memancing angka sebagai perlombaan antar kelompok agar anak lebih semangat dalam melakukannya
- i) Setelah selesai, peneliti memberi kesempatan pada anak untuk menyampaikan perasaannya hari ini didepan kelas
- j) Menutup dan menyimpulkan kegiatan yang dilakukan hari ini.

### 3. Tahap pengamatan (*observing*)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal – hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan permainan memancing angka.

### 4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Kegiatan refleksi yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan pada proses tindakan dan sesudah tindakan. Mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, apakah dari kegiatan permainan memancing angka dapat meningkatkan matematika permulaan pada anak.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Dokumentasi, data yang dikumpulkan berupa lembaran foto yang diambil selama proses belajar mengajar berlangsung. Foto berupa kegiatan anak dalam kegiatan permainan memancing angka.
2. Observasi, yaitu data diperoleh melalui kesungguhan anak dalam menyelesaikan permainan memancing angka tersebut, dan kesabaran anak saat menghubungkan magnet yang ada pada kail pancingan dengan magnet yang ada pada ikan-ikan yang akan dipancing. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

Instrumen penilaian berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk menilai peningkatan matematika permulaan melalui permainan memancing angka di RA Khairin TA 2018/2019 Jalan Perjuangan No. 85, Kelurahan Sidorejo Hilir, Kecamatan Medan-Tembung, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara yang terdiri dari: (a) Dimensi kemampuan anak, (b) Perkembangan Anak, merupakan bagian yang menjelaskan kriteria penilaian pada matematika permulaan anak apakah, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

## 1. Lembar Observasi

Untuk mencegah terjadinya bias pengamatan terhadap objek yang diteliti, maka seorang peneliti harus didampingi oleh alat bantu observasi.<sup>53</sup>

**Tabel 3.1**

**Lembar Observasi Pelaksanaan Siklus**

No.	Aspek yang Diamati	Kegiatan yang Diamati	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1.	Mempersiapkan RPPH		
2.	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3.	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai		
4.	Menyampaikan program pembelajaran pada hari ini		
5.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6.	Membimbing/membantu anak yang kesulitan		

---

<sup>53</sup> Jhoni Dimiyati, (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana), h. 93



7.	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8.	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9.	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai dan pulang		

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan.

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Matematika Permulaan Anak**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>

Mengenal bilangan genap dan ganjil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mengenal bilangan ganjil <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angka 1</li> <li>- Angka 3</li> <li>- Angka 5</li> <li>- Angka 7</li> <li>- Angka 9</li> <li>- Angka 11</li> <li>- Angka 13</li> <li>- Angka 15</li> <li>- Angka 17</li> <li>- Angka 19</li> </ul> </li> <li>Anak mengenal bilangan genap <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angka 2</li> <li>- Angka 4</li> <li>- Angka 6</li> <li>- Angka 8</li> <li>- Angka 10</li> <li>- Angka 12</li> <li>- Angka 14</li> <li>- Angka 16</li> <li>- Angka 18</li> <li>- Angka 20</li> </ul> </li> </ul>		
Anak mampu menjumlahkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak menyelesaikan penjumlahan dalam bentuk tulisan <math display="block">7 + 8 =</math> <math display="block">12 + 10 =</math> <math display="block">5 + 9 =</math> </li> <li>Anak menyelesaikan pengurangan dalam bentuk tulisan <math display="block">19 - 10 =</math> <math display="block">28 - 18 =</math> <math display="block">13 - 7 =</math> </li> </ul>		
Membilang dengan unit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan hitungan penjumlahan melalui dialog</li> <li>Menyelesaikan hitungan pengurangan melalui dialog</li> </ul>		

--	--	--	--

#### **Petunjuk :**

Untuk memberikan skor pada matematika permulaan anak maka beri tanda **CEKLIS** pada kolom yang telah dibuat kreteria matematika permulaan anak. Untuk memperoleh persentase dari perkembangan matematika permulaan anak menggunakan rumus  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$  .

#### **Skor Penilaian**

Ya : 1 Tidak : 0

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan, gambar, atau karya monumental dari sebuah peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian dari observasi, akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh foto-foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan salah satu pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian ini.<sup>54</sup>

### **F. Teknis Analisis Data**

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persen tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan matematika permulaan anak menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dan kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data

---

<sup>54</sup> Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta), h. 329

dari hasil observasi selama penelitian dengan instrumen yang telah dibuat oleh penulis sebagai acuan dalam mengobservasi anak agar dapat terlihat setiap peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis persentase yang menggunakan rumus sebagaimana yang di sampaikan Sugiono dalam Tarigan mengatakan adapun untuk menghitung persentase ketuntasan individual yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase matematika permulaan anak

F = Jumlah pencapaian indikator matematika permulaan

N = Jumlah keseluruhan indikator matematika permulaan

Anak dikatakan mengalami perkembangan pada matematika permulaan anak apabila telah mencapai keberhasilan  $\geq 65\%$

Untuk mengetahui persentase keberhasilan perkembangan matematika permulaan anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 65\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan PKK: Persentase Kemampuan Klasikal

Kelas dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan matematika permulaan apabila telah mencapai keberhasilan  $\geq 80\%$ .

## **G. Teknik Keabsahan Data**

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang

mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitaitaif.<sup>55</sup>

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *uji credebility, transferability, dependability, dan confirmability*.<sup>56</sup>

Agar data dalam penelitian kualitatif dpat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, oleh karena itu perlu dilakukan uji keabsahan data.

Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan yaitu :

1. *Ceredibility*

Kredibilitas atau uji kepercayaan data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah. Hal ini dilakukan dengan memperpanjang pengamatan yang dilakukan di lapangan atau di lokasi penelitian. Selain itu dilengkapi juga dengan referensi yang mendukung untuk membuktikan data penelitian.

2. *Transferability*

*Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel penelitian diambil.<sup>57</sup>

3. *Dependability*

---

<sup>55</sup> Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya), h. 320

<sup>56</sup> Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 270

<sup>57</sup> Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 276

Hal ini yang menyatakan bahwa penelitian ini dapat dipercaya. Dengan kata lain penelitian yang *dependability* atau reliabilitas adalah penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses yang sama akan mendapatkan hasil yang sama pula. Pengujian *dependability* ini dengan melakukan audit secara keseluruhan pada proses penelitian yang dilakukan peneliti dengan pembimbing

#### 4. *Confirmability*

Penelitian ini dapat dikatakan objektif apabila telah disetujui atau disepakati oleh banyak orang. Penelitian kualitatif uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Sehingga diperolehnya validitas keabsahan data, yaitu tidak berbeda data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggung jawabkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENULISAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penulisan**

Lokasi penulisan ini berada di RA Khairin yang beralamat di Jl. Tuamang No.85 Kecamatan Medan-Tembung, Kota Medan. Penulisan ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019. RA ini berada di daerah yang masyarakatnya ramah dan guru serta perangkat sekolahnya juga ramah.

RA Khairin memiliki 4 ruangan kelas untuk belajar yaitu kelas Mekkah dan Madinah untuk anak usia 5 – 6 tahun (B) sedangkan kelas Jeddah dan Thaif untuk anak usia 4 – 5 tahun (A), memiliki 1 ruangan guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang TU, 1 ruangan dapur, dan 2 kamar mandi. RA khairin memiliki halaman sekolah yang cukup luas sebagai tempat bermain.

Sarana prasarana yang dimiliki RA Khairin di antaranya, Alat Permainan Edukatif (APE) *outdoor* seperti ayunan, perosotan, putar – putaran, dan jungkat jungkit. Serta Alat Permainan Edukatif (APE) *indoor*, seperti *puzzle*, balok, bola, alat memasak, alat tukang, kartu huruf, kartu angka, dan lainnya. RA Khairin memiliki 8 tenaga pendidik. 1 kepala sekolah, dan 2 tenaga kependidikan.

**Tabel 4.1**

**Nama peserta didik kelompok B kelas Mekkah RA Khairin**

<b>Kode Anak</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Keterangan</b>
1	Amyrah Ayudia Widyani	Perempuan
2	Anisa Siswoyo	Perempuan
3	Azka Anayya Aritonang	Perempuan
4	Dhia Syarafana Afifah	Perempuan
5	Fadhil Zeinsky Parinduri	Laki-laki
6	Jihan Athaya Pasaribu	Perempuan
7	Jihan Nafisah Pasaribu	Perempuan
8	Kenzie Putra Susanto	Laki-laki
9	Keyla Azahra Dinata	Perempuan
10	M. Alfath Arfa	Laki-laki
11	M. Ananda Rifqi	Laki-laki
12	M. Athar Al-Faqih T	Laki-laki
13	M. Galang Al-Farizki	Laki-laki
14	Muhtadi Billah	Laki-laki
15	Rafiqi Akasyah Nst	Laki-laki
16	Rania Nadifa	Perempuan
17	Raqila Al-Fatih Tobing	Perempuan
18	Rizky Hafiz Wahyudy	Laki-laki
19	Shakyla Raihannah Putri	Perempuan
20	Syaila Qairin Ilmira S	Perempuan
21	Zahrana Ardina Riska	Perempuan

## **2. Pra Tindakan**

Sebelum melakukan penulisan, penulis melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana kemampuan matematika permulaan yang dimiliki anak di kelompok B kelas Mekkah RA Khairin. Kegiatan observasi ini dilakukan pada tanggal 15 – 19 April 2019. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai kemampuan matematika permulaan pada anak kelompok B usia 5 – 6 tahun di kelas Mekkah RA Khairin masih belum optimal.



Pertama, dalam hal mengenal angka (ganjil dan genap) anak sama sekali belum mengetahui bilangan ganjil dan genap tersebut. Karena anak hanya mengetahui dan mengenal angka 1 – 20 saja. Hal ini dapat dilihat saat penulis menanyakan tentang manakah angka ganjil dan manakah angka genap diantara angka 1 – 20.

Kedua, dalam hal berhitung. Anak hanya dapat menyelesaikan hitungan yang hasilnya tidak lebih dari 10. Karena kalau hitungan lebih dari 10 anak tidak bisa menggunakan jari tangannya untuk berhitung.

Ketiga, dalam hal berhitung menggunakan metode bercerita atau dialog. Anak sama sekali belum pernah menyelesaikan hitungan menggunakan metode bercerita dan berdialog. Sehingga saat penulis pertama kali menerapkan itu kepada anak. Anak terlihat bingung dan membutuhkan waktu lama untuk memahami dan menyelesaikan hitungan menggunakan metode bercerita atau dialog.

Berdasarkan data di atas, penulis kemudian melakukan kegiatan pra tindakan sebelum melakukan siklus pertama untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka (genap dan ganjil) dan menghitung penjumlahan serta pengurangan baik secara lisan ataupun tulisan.

Kegiatan pra tindakan dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2019. Kegiatan ini dilakukan di kelas Mekkah. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada kegiatan pra tindakan adalah 21 orang.

Kegiatan dimulai ketika mulai masuk kelas. Guru mengucapkan salam, dan memimpin membaca do'a – do'a harian, do'a belajar, dan menanyakan kabar anak. Setelah itu guru mengabsen anak. Guru memberikan informasi kepada anak

bahwa hari ini belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan angka ganjil dan genap.

Selanjutnya guru kelas memperkenalkan penulis kepada anak, penulis mengucapkan salam, dan menanyakan kabar anak-anak pada hari itu, lalu memperkenalkan diri bahwa hari ini penulis akan mengajarkan tentang bilangan ganjil dan genap, menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan tulisan dan lisan.

Pada pertemuan pra tindakan penulis mengenalkan pada anak, bahwa bilangan terbagi menjadi dua yaitu, bilangan ganjil dan genap. Bahwa bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak bisa dibagi dua. Sedangkan bilangan genap adalah bilangan yang habis bila dibagi dua. Anak mengalami kebingungan saat penulis menjelaskan hal ini. Karena sebelumnya anak hanya belajar bagaimana menulis angka 1 – 20 tanpa mengetahui jenis bilangan angka tersebut.

Selanjutnya saat menjelaskan tentang penjumlahan dan pengurangan dengan jalan kesamping dalam bentuk tulisan, anak mengalami kesulitan saat menghitung angka yang berjumlah lebih dari sepuluh. Karena anak hanya menghitung menggunakan jari tangannya saja, yang jumlahnya 10 jari. Sehingga saat hitungan anak berjumlah lebih dari sepuluh maka anak kesulitan menyelesaikan penjumlahan tersebut.

Pada tahap akhir penulis mengajak anak untuk menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan dengan metode dialog. Beberapa anak hanya bisa menjawab hitungan yang menjumlahkan saja sedangkan untuk hitungan pengurangan anak masih belum memahami sama sekali.

Setelah selesai melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas. Penulis menanyakan “apa saja yang sudah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak?” lalu guru kelas menjelaskan “bahwasanya selama ini hanya menggunakan media visual ataupun audio visual tanpa melibatkan langsung anak dalam suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan”. Lalu penulis menanyakan “apakah sebelumnya sudah pernah menerapkan permainan yang melibatkan langsung anak untuk menyelesaikannya?” lalu guru menjawab “belum, karena hanya menggunakan media gambar dan video saja”.

Selesai melaksanakan wawancara dengan guru kelas maka saya memilih permainan memancing angka untuk meningkatkan matematika pemulaan anak. Karena permainan memancing angka belum pernah diterapkan di sekolah RA Khairin untuk meningkatkan kemampuan Matematika Permulaan.

**Tabel 4.2**

**Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan**

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	1	8	28,5	MB
2.	2	5	17,8	BB
3.	3	10	35,7	MB
4.	4	7	25	BB
5.	5	3	10,7	BB
6.	6	7	25	BB
7.	7	10	35,7	MB
8.	8	7	25	BB
9.	9	7	25	BB
10.	10	12	42,8	MB
11.	11	5	17.8	BB
12.	12	7	25	BB

1	2	3	4	5
13.	13	8	28,5	MB
14	14	8	28,5	MB
15.	15	7	25	BB
16	16	7	25	BB
17.	17	7	25	BB
18.	18	9	32,1	MB
19.	19	8	28,5	MB
20.	20	9	32,1	MB
21.	21	8	28,5	MB
Jumlah Skor Anak		159		
Rata-rata		7,57		

Keterangan :

Rata-rata pra tindakan = 7,57

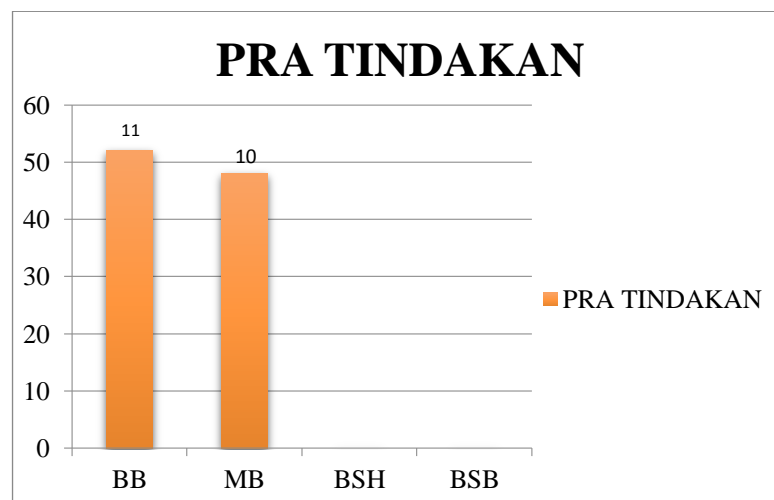
Berdasarkan tabel di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 7,57. Dari 21 orang anak, 11 orang anak masih dikategorikan Belum Berkembang (52%) atau dengan rata-rata 7 dan 10 orang anak dikategorikan mulai berkembang ( 48%) atau dengan nilai rata-rata 9. Belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak belum berkembang, hal ini disebabkan karena kurang kreatifnya guru dalam memodifikasi model pembelajaran untuk mengembangkan matematika permulaan anak. Sehingga perkembangan matematika permulaan anak hanya sebatas mengenal angka dan menjumlahkan bilangan yang hasilnya tidak lebih dari sepuluh. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak penulis menggunakan permainan memancing angka untuk menarik minat anak agar kemampuan matematika permulaannya meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**

**Rangkuman Hasil Observasi Kemampuan Matematika Permulaan Anak Pada Pra Tindakan**

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	22-28	0	0	Berkembang Sangat Baik ( BSB )
2.	15-21	0	0	Berkembang Sesuai Harapan ( BSH)
3.	8-14	10	48	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-7	11	52	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		21	100	

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra tindakan, penulis melihat bahwa kemampuan matematika permulaan anak mulai berkembang sehingga tergambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.1**

**Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak pada Observasi awal sebelum tindakan**

## **2. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penulisan Siklus I**

### **a. Perencanaan Siklus I**

Sebelum melakukan tindakan siklus I, penulis telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, antara lain :

- 1) Penyusunan RPPM dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi permainan memancing angka diadakan di akhir pembelajaran inti, dimana anak-anak setelah jenuh, dihadapkan dengan permainan yang mereka senangi dan menarik semangat mereka kembali.
- 2) Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu keranjang dan pancingan.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

### **b. Pelaksanaan Siklus I**

Berdasarkan hasil pertemuan pra siklus yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa kemampuan matematika permulaan anak masih rendah, untuk itu penulis melanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain memancing angka, penulis mempersiapkan diri agar penulisan berlangsung dengan baik. Pada tahap ini penulis melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan matematika permulaan anak, yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.

- 2) Penulis mengajak anak menonton video untuk mengenal jenis bilangan.
- 3) Penulis memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan memancing angka.
- 4) Penulis menyiapkan emoticon senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 5) Penulis menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikan, sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 6) Penulis memperagakan terlebih dahulu, sebelum akhirnya anak yang mempraktikanya.
- 7) Penulis dan guru memantau berlangsungnya permainan memancing angka yang dilaksanakan oleh anak.

Setelah melakukan kegiatan memancing angka respon anak sangat senang.

Pada pertemuan pertama saat penulis mengenalkan permainan memancing angka terlihat antusias anak yang begitu ingin segera memainkannya. Namun untuk pertemuan awal anak masih bingung tentang tujuan dari permainan memancing angka, hingga penulis menjelaskan bahwasanya permainan memancing angka ini bukan hanya sekedar permainan saja tapi juga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan matematika.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan anak selesai, penulis melakukan wawancara dengan guru terkait pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak. Hasil wawancara yang diperoleh guru mengatakan bahwasanya terjadi peningkatan pada kemampuan matematika permulaan anak, hal ini terlihat setelah guru menanyakan kepada anak beberapa indikator yang diteliti oleh penulis, yaitu mengenal angka ganjil dan

genap, dan penjumlahan. 14 dari 21 anak dapat menjawab pertanyaan guru, melihat hal tersebut guru kelas merasa senang karena adanya peningkatan pada kemampuan matematika permulaan. Namun guru berharap untuk siklus selanjutnya perkembangan matematika permulaan anak dapat meningkat dengan signifikan.

### c. Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan penulis dan guru kelompok B di RA Khairin menunjukkan bahwa aktivitas penulis selaku guru selama tindakan kelas siklus I dalam seluruh kegiatan pembelajaran terkhusus pada peningkatan kemampuan matematika permulaan anak lebih meningkat dari hasil pengamatan ketika pra siklus. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

**Tabel 4.4**

#### **Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Pada Siklus I**

No.	Siklus I			
	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	1	15	53,5	BSH
2.	2	15	53,5	BSH
3.	3	13	46,4	MB
4.	4	14	50	MB
5.	5	13	46,4	MB
6.	6	13	46,4	MB
7.	7	19	67,8	BSH
8.	8	18	65	MB
9.	9	13	46,4	MB
10.	10	18	65	BSH
11.	11	15	53,5	BSH
12.	12	16	57,4	BSH
13.	13	15	53,5	BSH
14	14	9	32,1	MB



15.	15	18	65	BSH
16	16	18	65	BSH
1	2	3	4	5
17.	17	17	61	BSH
18.	18	19	67,8	BSH
19.	19	18	65	BSH
20.	20	17	61	BSH
21.	21	14	50	MB
Jumlah Skor Anak		327		
Rata-rata		15		

Berdasarkan tabel di atas pada proses pembelajaran setelah diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 15. Dari 21 orang anak, tidak ada anak masih dikategorikan Belum Berkembang, 7 orang anak dikategorikan Mulai Berkembang (33%) atau dengan rata-rata 13 dan 14 anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (67%) atau dengan nilai rata-rata 17 dan belum ada anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5**

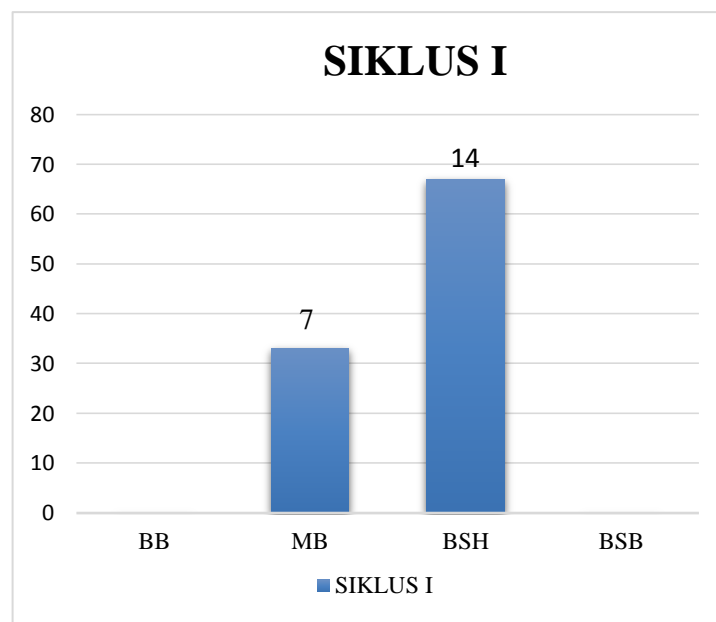
**Rangkuman Hasil Observasi Matematika Permulaan Anak  
Pada Siklus I**

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	22-28	0	0	Berkembang Sangat Baik ( BSB )
2.	15-21	14	67	Berkembang Sesuai Harapan ( BSH)
3.	8-14	7	33	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-7	0	0	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		21	100	

Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

$$\text{PKK} = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan } 65\%}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$
$$= \frac{7}{21} \times 100\% = 33\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kemampuan matematika permulaan anak secara klasikal belum tercapai. Dari hasil observasi perkembangan matematika permulaan anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



**Gambar 4.2**  
**Grafik Peningkatan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Memancing Angka Pada Siklus I**

Penilaian guru terhadap penulis dalam menyampaikan pembelajaran yaitu:

**Tabel 4.6**

**Hasil Observasi Aktivitas Penulis Siklus I**

No.	Aspek yang Diamati	Kegiatan yang Diamati	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1.	Mempersiapkan RPPH	✓	
2.	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3.	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4.	Menyampaikan program pembelajaran pada hari ini	✓	
5.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6.	Membimbing/membantu anak yang kesulitan	✓	
7.	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8.	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9.	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai dan	✓	

	pulang		
--	--------	--	--

#### **d. Refleksi**

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa peningkatan matematika permulaan anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, penulis akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan matematika permulaan anak menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran penulis.
- 2) Masih banyak anak yang kurang fokus mengarahkan mata pancing ke angka yang akan diambil.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.
- 4) Persentase peningkatan matematika permulaan kelas belum tercapai sehingga penulisan ini dilanjutkan pada siklus II

### **3. Hasil Pembahasan Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan setelah penulis mengidentifikasi berbagai kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Masih banyak anak yang kurang fokus mengarahkan mata pancing ke angka yang akan diambil.
- 2) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusanya sendiri.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan media bermain memancing angka, dengan melihat kelemahan-kelemahan di atas, maka upaya yang dilakukan penulis adalah:

- 1) Penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dengan tema alam semesta.
- 2) Penulis memberikan stimulus kepada anak, dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan hadiah kepada anak apabila anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar, apabila anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik maka anak akan termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Penulis menciptakan lagu-lagu ceria agar anak terangsang untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- 4) Penulis mempersiapkan bahan/alat untuk melaksanakan kegiatan bermain memancing angka, dalam hal ini penulis selalu melakukan pembelajaran saintifik dengan membawakan hal-hal yang anak sukai. Hal ini selalu dilakukan dari siklus I agar memancing rasa ingin tau dan semangat anak.
- 5) Mempersiapkan Hasil observasi peningkatan matematika permulaan anak.

#### **b. Pelaksanaan**

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain memancing angka, penulis mempersiapkan diri agar penulisan berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini penulis melaksanakan

kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan matematika permulaan anak, yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.
- 2) Penulis memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan memancing angka.
- 3) Penulis menyiapkan emoticon senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 4) Penulis menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikan, sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 5) Penulis memperagakan terlebih dahulu, sebelum akhirnya anak yang mempraktikanya.
- 6) Penulis dan guru memantau berlangsungnya permainan memancing angka yang dilaksanakan oleh anak.

Respon anak setelah melakukan permainan memancing angka pada siklus II terlihat sangat senang dan antusias, karena mereka begitu senang melaksanakan. Terlihat juga saat anak memainkan permainan memancing angka lebih teratur dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari hasil yang diperoleh pada siklus II.

Setelah pembelajaran dengan anak selesai, penulis melakukan wawancara dengan guru terkait pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak. Guru menyatakan bahwasanya terjadi perubahan yang sangat signifikan. Hal ini dilihat saat guru memberikan pertanyaan pada anak tentang penjumlahan dan hampir semua anak

menjawab dengan benar secara serempak. Begitu juga saat guru menanyakan jenis-jenis bilangan, bilangan genap dan bilangan ganjil. Guru sangat senang karena adanya penulis dapat memberi dampak yang baik bagi perkembangan anak. Terutama perkembangan matematika permulaan anak. Ternyata permainan yang diterapkan penulis untuk meningkatkan permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematik permulaan anak.

### c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II ini penulis dibantu dengan guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan matematika permulaan anak. Hasil yang diperoleh dari observasi yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh penulis.
- 2) Anak terlihat bersemangat dan fokus dalam melakukan permainan memancing angka.
- 3) Anak dapat mempraktikan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan matematika permulaan anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Data Peningkatan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan**  
**Memancing Angka Pada Siklus II**

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	1	20	71,4	BSH
2.	2	21	75	BSB
3.	3	19	68	BSH

4.	4	19	68	BSH
5.	5	18	65	BSH
6.	6	17	60,7	BSH
7.	7	25	89,2	BSB
8.	8	22	78,5	BSB
9.	9	19	68	BSH
10.	10	23	82	BSB
1	2	3	4	5
11.	11	24	85,7	BSB
12.	12	21	75	BSH
13.	13	23	82,1	BSB
14.	14	15	53,5	BSH
15.	15	22	78,5	BSB
16.	16	24	85,7	BSB
17.	17	26	92,8	BSB
18.	18	24	85,7	BSB
19.	19	22	78,5	BSB
20.	20	21	75	BSH
21.	21	20	71,4	BSH
Jumlah Skor Anak		445		
Rata-rata		21		

Pada tabel 4.6 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 13 orang (62%) atau dengan rata-rata 22, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak (38%) atau dengan rata-rata 18. Tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang.

**Tabel 4.8**  
**Rangkuman Hasil Observasi Matematika Permulaan Anak**  
**Pada Siklus II**

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	22-28	13	62	Berkembang Sangat Baik ( BSB )



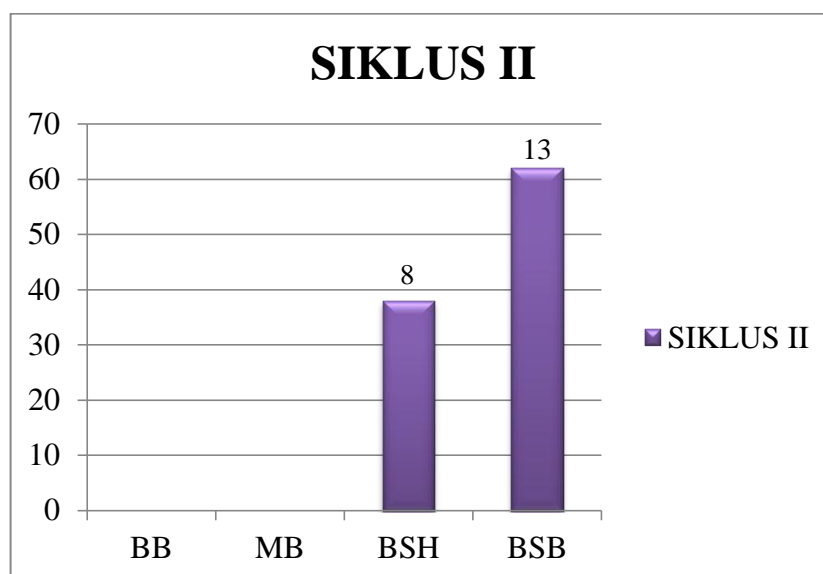
2.	15-21	8	38	Berkembang Sesuai Harapan ( BSH)
3.	8-14	0	0	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-7	0	0	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		21	100	

Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 65\%}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

$$= \frac{19}{21} \times 100\% = 90,4\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kemampuan matematika permulaan anak secara klasikal sudah tercapai. Dari hasil observasi perkembangan matematika permulaan anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik berikut ini :



**Gambar 4.3**

**Grafik Peningkatan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Memancing Angka Siklus II**

Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

**Tabel 4.9**  
**Hasil Observasi Aktivitas Penulis**

No.	Aspek yang Diamati	Kegiatan yang Diamati	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1.	Mempersiapkan RPPH	✓	
2.	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3.	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4.	Menyampaikan program pembelajaran pada hari ini	✓	
5.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6.	Membimbing/membantu anak yang kesulitan	✓	
7.	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8.	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9.	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai dan pulang	✓	

**a. Refleksi**

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I memperoleh persentase sebesar 33,3% dan data pada siklus II memperoleh

persentase sebesar 90,4%. Oleh karena itu penulis tak perlu melakukan kegiatan bermain menggunakan permainan memancing angka pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat di lihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10**  
**Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Matematika Permulaan Anak**  
**Melalui Permainan Memancing Angka Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan**  
**Siklus II**

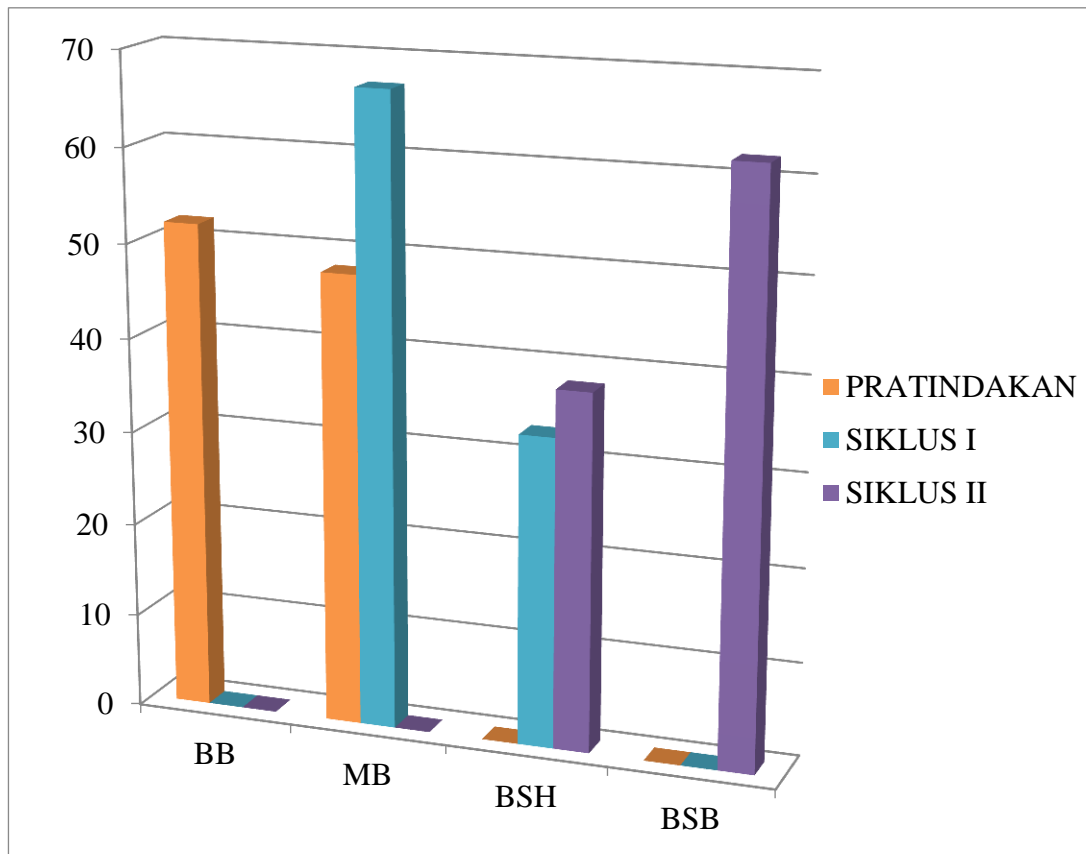
No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	1	8	15	20	Meningkat
2	2	5	15	21	Meningkat
3	3	10	13	19	Meningkat
4	4	7	14	19	Meningkat
5	5	3	13	18	Meningkat
6	6	7	13	17	Meningkat
7	7	10	19	25	Meningkat
8	8	7	18	22	Meningkat
9	9	7	13	19	Meningkat
10	10	12	18	23	Meningkat
11	11	5	15	24	Meningkat
12	12	7	16	21	Meningkat
13	13	8	15	23	Meningkat
14	14	8	9	15	Meningkat
15	15	7	18	22	Meningkat
16	16	7	18	24	Meningkat
17	17	7	17	26	Meningkat
18	18	9	19	24	Meningkat
19	19	8	18	22	Meningkat
20	20	9	17	21	Meningkat
21	21	8	14	20	Meningkat
Jumlah Nilai		159	327	445	Meningkat
Rata-rata		7,57	15	21	Meningkat
Persentase rata-rata		28%	53%	75%	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan Matematika permulaan pada pra tindakan memperoleh rata-rata 7,57 (28%) , Siklus I memperoleh rata-rata 15 (53%), dan siklus II memperoleh rata-rata 21 (75%).

**Tabel 4.11**  
**Rangkuman Hasil Observasi Matematika Permulaan Anak**  
**Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	0	13
Berkembang Sesuai Harapan	0	14	8
Mulai Berkembang	10	7	0
Belum Berkembang	11	0	0

Untuk lebih jelas tentang perkembangan Matematika permulaan anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.4**  
**Grafik Peningkatan Matematika Permulaan Anak**  
**Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II**

## **B. Pembahasan Hasil Penulisan**

Pada siklus I dilakukan penulisan dengan menggunakan media bermain memancing angka. Penulisan ini langsung melibatkan anak kelas Mekkah kelompok B RA Khairin. Bermain memancing angka ini mengarahkan agar matematika permulaan anak usia 5-6 tahun meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari siklus I diperoleh data matematika permulaan anak masih rendah. Dari 21 anak, yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik tidak ada. Sedangkan Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 14 orang anak (67%) atau

dengan rata-rata 17, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 7 orang anak (33%) atau dengan rata-rata 13 dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 33%.

Setelah melakukan kegiatan memancing angka respon anak sangat senang. Pada pertemuan pertama saat penulis mengenalkan permainan memancing angka terlihat antusias anak yang begitu ingin segera memainkannya. Namun untuk pertemuan awal anak masih bingung tentang tujuan dari permainan memancing angka, hingga penulis menjelaskan bahwasanya permainan memancing angka ini bukan hanya sekedar permainan saja tapi juga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan matematika.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan anak selesai, penulis melakukan wawancara dengan guru terkait pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak. Hasil wawancara yang diperoleh guru mengatakan bahwasanya terjadi peningkatan pada kemampuan matematika permulaan anak, hal ini terlihat setelah guru menanyakan kepada anak beberapa indikator yang diteliti oleh penulis, yaitu mengenal angka ganjil dan genap, dan penjumlahan. 14 dari 21 anak dapat menjawab pertanyaan guru, melihat hal tersebut guru kelas merasa senang karena adanya peningkatan pada kemampuan matematika permulaan. Namun guru berharap untuk siklus selanjutnya perkembangan matematika permulaan anak dapat meningkat dengan signifikan.

Pada siklus II dilaksanakan penulisan dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 21 anak terdapat 13 orang anak yang

memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (62%) atau dengan rata-rata 22 sedangkan 8 orang anak memperoleh kriteria Berkembang sesuai harapan (38%) atau dengan rata-rata 18. Tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 90,4%.

Respon anak setelah melakukan permainan memancing angka pada siklus II terlihat sangat senang dan antusias, karena mereka begitu senang melaksanakan. Terlihat juga saat anak memainkan permainan memancing angka lebih teratur dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari hasil yang diperoleh pada siklus II.

Setelah pembelajaran dengan anak selesai, penulis melakukan wawancara dengan guru terkait pelaksanaan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak. Guru menyatakan bahwasanya terjadi perubahan yang sangat signifikan. Hal ini dilihat saat guru memberikan pertanyaan pada anak tentang penjumlahan dan hampir semua anak menjawab dengan benar secara serempak. Begitu juga saat guru menanyakan jenis-jenis bilangan, bilangan genap dan bilangan ganjil. Guru sangat senang karena adanya penulis dapat memberi dampak yang baik bagi perkembangan anak. Terutama perkembangan matematika permulaan anak. Ternyata permainan yang diterapkan penulis untuk meningkatkan permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematik permulaan anak.

Dari penulisan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II respon anak sangat baik, bahkan saat pelaksanaan siklus I pertemuan pertama anak sangat antusias untuk memainkan permainan memancing angka, namun belum

mengetahui tujuan dilakukan permainan memancing angka tersebut. Setelah penulis menjelaskan tentang cara memainkan permainan memancing angka tersebut, anak semakin antusias untuk melakukannya. Selanjutnya di siklus II anak sangat baik dalam melaksanakan permainan memancing angka, lebih teratur dan lebih tertib saat memainkannya. Sehingga dari pelaksanaan Siklus I dan Siklus II didapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan matematika permulaan anak memperlihatkan bahwa dengan bermain memancing angka menjadikan pembelajaran lebih efektif, jika digunakan dalam meningkatkan matematika permulaan anak. Dengan demikian, bermain memancing angka merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini dikuatkan oleh teori yang dikemukakan oleh Sofia Hartati bahwa salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi dalam melakukan suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, sehingga anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan. Oleh karena itu peneliti berpendapat untuk menciptakan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan anak butuh media sebagai alat untuk menambah ilmu pengetahuan. Selain itu pembelajaran terkait matematika permulaan anak di RA Khairin masih berpusat pada guru dan hanya memakai buku lembar kerja siswa. Maka penulis memilih permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penulisan dan analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi Matematika Permulaan anak saat pra tindakan dari 21 orang anak usia 5-6 tahun yang memperoleh kriteria Belum Berkembang sebanyak 11 orang (52,3%) atau dengan rata-rata 7, sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 10 orang anak (47,7%) atau dengan rata-rata 7 dan yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik tidak ada. Sehingga diperoleh rata-rata seluruhnya yaitu 7,57.
2. Permainan memancing angka belum pernah dilaksanakan di Sekolah RA Khairin untuk meningkatkan matematika permulaan anak. Hal ini diketahui melalui hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas. Oleh karena itu penulis menerapkan permainan memancing angka pertama kali di sekolah RA Khairin untuk meningkatkan matematika permulaan anak.
3. Peningkatan matematika permulaan anak pada siklus I yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik tidak ada, sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 14 orang anak (67%) atau dengan rata-rata 17. Kemudian anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 7 orang anak (33%) atau dengan rata-rata 13 dan

tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Pada siklus ini peningkatan secara klasikal diperoleh sebanyak 33%. Pada siklus II dari 21 anak terdapat 13 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (62%) atau dengan rata-rata 22, 8 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (38%) atau dengan rata-rata 18, tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 90,4%.

4. Respon anak saat memainkan permainan memancing angka sangat senang. Pertemuan awal saat penulis mengenalkan permainan memancing angka terlihat antusias anak yang begitu ingin segera memainkannya. Namun untuk pertemuan siklus I anak masih bingung apa sebenarnya tujuan dari permainan memancing angka, hingga penulis menjelaskan bahwasanya permainan memancing angka ini bukan hanya sekedar permainan tapi juga bisa meningkatkan ilmu pengetahuan peserta didik yaitu berkaitan dengan angka-angka atau matematika permulaan. Selanjutnya dipertemuan siklus II mulai terlihat peningkatan yang signifikan dari anak yaitu saat memainkan permainan memancing angka, anak tidak hanya sekedar memainkan saja tetapi mengikuti instruksi dari penulis dengan mengambil angka apa yang tepat untuk menjawab pertanyaan penulis.
5. Respon guru saat setelah penulis menggunakan permainan memancing angka untuk meningkatkan matematika permulaan sangat senang dan bangga dengan anak muridnya juga merasakan hal yang sama terhadap

penulis, karena telah berhasil meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak dengan permainan memancing angka. Ternyata permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penulisan dan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Kepada orang tua, hendaknya orang tua harus lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu menggunakan permainan-permainan lain untuk agar berlanjut upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak, tidak hanya di sekolah akan tetapi di rumah juga diterapkan dengan tujuan agar anak memperoleh pengetahuan yang lebih baik terkait dengan kemampuan matematika permulaan.
2. Kepada guru, Sebaiknya guru harus mulai lebih memperhatikan lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala yang bernilai baik guna di praktekkan serta dibiasakan kepada anak sejak dini dan dilakukan dengan berkelanjutan hingga anak menjadi mahir menghitung tidak hanya dengan tulisan tetapi lisan juga. Dalam hal ini guru maupun orang tua perlu bekerja sama membentuk komunikasi yang baik antara pihak

sekolah dengan para wali murid untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal terhadap perkembangan anak.

3. Kepada kepala sekolah/ ketua yayasan, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam penyediaan permainan permainan yang dapat menstimulus pengetahuan matematika permulaan yang ada dalam diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. (2015). *Penulisan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armanila, K. d. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Cahyo, A. N. (2015). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Depdiknas. (2017). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Devianty, R. (2016). *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa, Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Hartati, S. (2015). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasibuan, N. F. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An-Nur. *PAUD Teratai*.
- Irawati, R. M. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Metode Bermain Memancing ANGka di TK Sangrina Bunda. *Pesona PAUD*.
- Izzati, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kandou, J. T. (2016). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- M.Ramli. (2015). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mas'udah, W. A. (2017). Peningkatan Kognitif Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya. *PAUD Teratai*.
- Muliawan, J. U. (2018). *Penulisan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.

- Nurani, S. d. (2015). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurani, S. d. (2015). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sanjaya, W. (2015). *Penulisan Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Semiawan, C. (2017). *Catatan Kecil Tentang Penulisan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- SIumorang, B. (2015). *Penulisan Pendidikan Konsep dan Implikasi*. Medan: Unimed Press.
- Solfiah, R. N. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru. *IKIP Veteran Semarang*.
- Sudarto, U. N. (2017). Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo. *Pendidikan Khusus*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardjono. (2016). *Penulisan Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Sujiono, Y. d. (2015). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiawati. (2015). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyah, Semarang. *Skripsi*.
- Suyadi. (2015). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, S. (2015). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, M. S. (2015). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Triharso, A. (2015). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 14. (n.d.).

## Siklus I



## Siklus II





